

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Tempat dan Tujuan Penelitian**

Tempat penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 09 Jakarta yang beralamat di Jalan Basmol Rt.009 Rw.06 Nomor 9, Kembangan Utara, Kota Jakarta Barat, Provinsi DKI Jakarta, dengan NPSN 20105378. Peneliti memilih peserta didik kelas IV (empat) D sebagai subjek penelitian di Sekolah Dasar tahun ajaran 2021/2022. Peneliti memilih SDN Kembangan Utara 09 ini dengan melihat dari potensi sekolahnya yang sudah memanfaatkan teknologi terkini di kelasnya. Hal ini dapat peneliti ketahui berdasarkan pengalaman peneliti dalam melaksanakan kegiatan magang di SD tersebut.

Tujuan berdasarkan rumusan masalah dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan salah satu perangkat pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran audio visual interaktif berbasis *comic page creator* yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi saat ini. Media pembelajaran komik digital ini dapat digunakan dalam kondisi apapun baik itu saat pembelajaran dalam jaringan (daring) ataupun luar jaringan (luring). Materi yang akan dikemas dalam media komik digital ini yaitu mencakup pembelajaran tematik Tema 8 Sub tema 2 Pembelajaran 1 yang dikhususkan pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak yang akan dipadukan dengan cerita bergambar serta diberi unsur audio. Sehingga diharapkan dapat menciptakan pembelajaran multiliterasi dan mempermudah peserta didik dalam memahami isi materi yang menaungi berbagai macam karakteristik gaya belajar siswa yang berbeda-beda.

Secara spesifik, tujuan penelitian ini berfungsi untuk mendeskripsikan produk, menguji kelayakan, serta mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik brilian berbasis multiliterasi pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak Tema 8 Cita-citaku Sub Tema 2 Pembelajaran 1.

## B. Latar Penelitian

Latar penelitian ini berpacu pada kondisi di SDN Kembangan Utara 09, dengan metode penelitian *Research and Development* (RnD) yaitu metode penelitian dan pengembangan. Peneliti membuat media pembelajaran yang telah ada sebelumnya, kemudian dikembangkan berdasarkan pembaharuan yang peneliti rancang. Berdasarkan kondisi belajar di SDN Kembangan utara 9 yang sudah peneliti amati dengan ketersediaan media pembelajaran yang minim serta keterbatasan guru dalam pemanfaatan teknologi terbaru. Seperti penggunaan media digital, alat bantu proyektor dan lainnya. Maka perlu adanya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Pembelajaran 1.

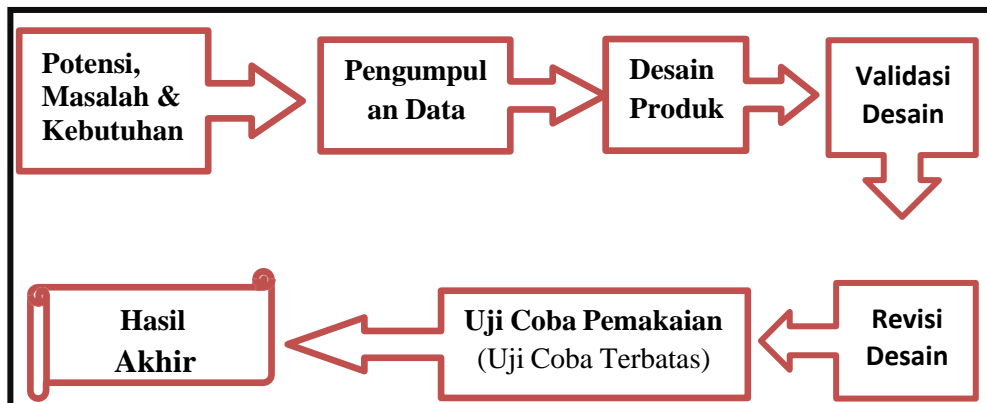
Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan yakni Bagaimana mengembangkan, kelayakan serta tanggapan siswa terhadap media Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi pada materi hubungan gaya dengan gerak kelas IV SD. Proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono (2015: 409) yang telah dimodifikasi yakni : Analisis masalah; Pengumpulan data; Desain produk; Validasi desain; Revisi desain; dan Uji coba produk.

## C. Metode dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) yang mana menurut Gay Penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori (Hanafi, 2017 :133). Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk menyempurnakan suatu produk yang telah ada menjadi produk terbaru sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada penelitian ini langkah-langkah atau prosedur penelitian yang digunakan yaitu model rancangan penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti. Berikut langkah-langkah desain penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono (2015 :

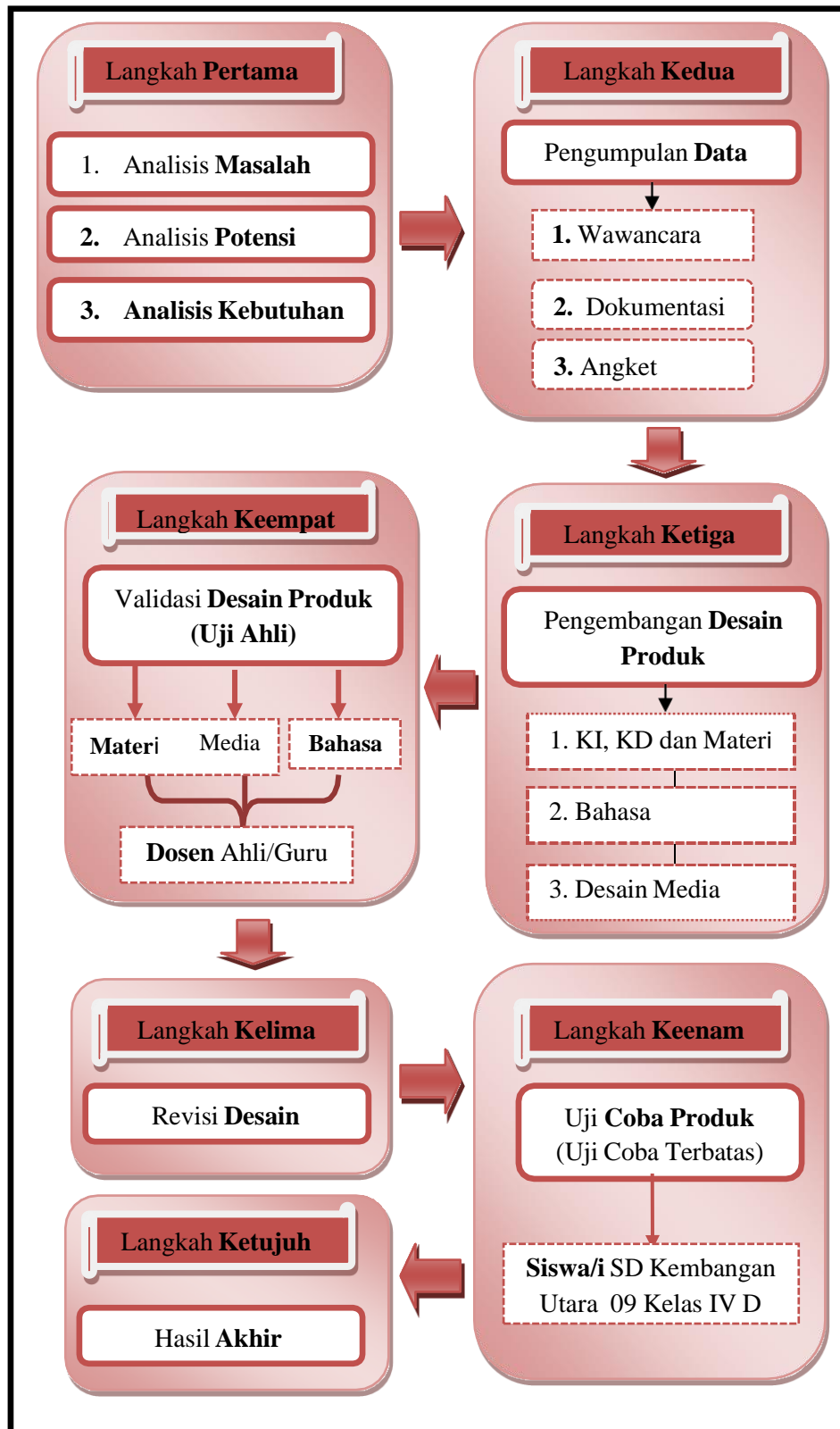
298) yang akan peneliti lakukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi.



**Gambar 3.1**

**Langkah-langkah Model Penelitian dan Pengembangan oleh Sugiyono (2015 : 298)**

Berdasarkan langkah-langkah di atas, berikut prosedur kegiatan penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang akan peneliti laksanakan.



Gambar 3.2

Prosedur Penelitian dan Pengembangan Sugiyono yang telah dimodifikasi (Sumber : Sugiyono, 2015)

Berikut penjelasan mengenai langkah penelitian melalui desain menurut Sugiyono yang telah disesuaikan berdasarkan kebutuhan peneliti pada penelitian pengembangan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi diantaranya :

### **1) Langkah Pertama Analisis Potensi dan Masalah**

Pada tahap pertama penelitian ini, fokus utama dalam menjalankan penelitian ini adalah mengumpulkan informasi yang akurat dari sumber terpercaya mengenai potensi yang terdapat di SDN Kembangan Utara 09, masalah yang dialami dalam kegiatan belajar mengajar pada siswa kelas IV D di SD tersebut serta hal-hal yang diperlukan dalam menyelesaikan masalah di kelas tersebut.

#### **1) Analisis Potensi**

Potensi merupakan sesuatu yang dapat dikembangkan dan dijadikan sebagai nilai tambah dari suatu objek. Pada tahap penelitian ini, peneliti mencari informasi mengenai potensi yang terdapat di SD Negeri Kembangan Utara 09 melalui wawancara dan penelitian pendahuluan dengan ibu Kepala Sekolah dan Walikelas IV D. Dari hasil wawancara tersebut didapatkan beberapa informasi mengenai potensi yang terdapat di SD Negeri Kembangan Utara 09 diantaranya fasilitas belajar yang cukup lengkap seperti perpustakaan, panggung pentas seni, bimbingan ekstrakurikuler dari berbagai bidang, pemanfaatan teknologi, media pembelajaran dan pelatihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bagi pendidik di sekolah tersebut. Dalam hal ini, peneliti mengamati salah satu potensi yang menjadi fokus penelitian yakni pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran bagi siswa.

#### **2) Analisis Masalah**

Masalah dapat disebabkan oleh faktor tertentu salah satunya potensi yang tidak dikembangkan dapat menjadi penyebab adanya masalah. Misalnya, di sebuah sekolah tersedia alat-alat teknologi untuk membantu berjalannya proses belajar mengajar, namun guru tidak ingin menggunakannya dengan alasan tertentu, sehingga hal

ini dapat menyebabkan ketertinggalan pemanfaatan teknologi belajar bagi siswa. Dalam penelitian ini, melalui wawancara walikelas dan penelitian pendahuluan di kelas IV D, didapatkan informasi mengenai permasalahan dalam kegiatan belajar yakni media pembelajaran yang monoton berupa video youtube. Dikarenakan siswa lebih sering menerima pembelajaran melalui video maka siswa mudah merasa jenuh, dan hal ini juga tidak efektif bagi siswa dengan gaya belajar visual saja atau tidak ingin ada audionya.

### 3) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini bertujuan untuk membantu memecahkan permasalahan yang terjadi dari analisis masalah yang telah dijabarkan. Kebutuhan ini peneliti dapat simpulkan melalui kegiatan wawancara oleh walikelas beserta beberapa peserta didik dengan hasil yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa/i di kelas IV D SDN Kembangan Utara 09 memerlukan media pembelajaran yang tidak monoton atau bergantian, dari pihak walikelas menginginkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan serta menciptakan literasi di dalam kelas baik itu dengan gambar yang menarik ataupun disertai audio yang mana dapat menarik fokus peserta didik untuk memperhatikan materi pembelajaran namun media tersebut tidak lagi berupa video. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi, dengan menampilkan gambar menarik serta informasi berupa teks dan audio berdasarkan teks yang tertera.

## **2) Langkah Kedua Pengumpulan Data**

Setelah dilakukan analisis potensi, masalah serta kebutuhan dari informasi yang didapatkan. Maka tahap selanjutnya adalah menunjukkan data yang faktual serta *up to date* sebagai bahan untuk merencanakan pengembangan produk penelitian. Dalam

mengumpulkan data untuk memenuhi kebutuhan penelitian, peneliti menggunakan tiga metode yakni wawancara, dokumentasi dan pengumpulan angket. Pengisian angket bertujuan untuk menilai produk dari segi kepuasan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

### **3) Langkah Ketiga Pengembangan Desain Produk**

Pada tahap ini produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran komik digital berbasis pembelajaran multiliterasi pada Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 . Beberapa kegiatan dalam tahap ini diantaranya : Menentukan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan; Menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan; Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dari materi yang akan diambil yang dikemas dalam bentuk RPP; Mengembangkan bahan ajar, menggunakan bahan ajar yang sudah ada atau dimodifikasi untuk peneliti maupun peserta; Membuat produk sesuai dengan KI, KD dan bahan ajar yang sudah ditentukan; Memilih bahasa yang akan digunakan yakni sederhana dan mudah dipahami; Memilih desain yang menarik dan sesuai dengan materi yang digunakan, seperti warnadan gambar; Menambahkan audio pada produk setelah selesai mengedit gambar dan memberi isi materi.

### **4) Langkah Keempat Validasi Desain Produk (Uji Ahli)**

Pada tahap validasi desain bertujuan untuk menilai apakah suatu rancangan produk yang dikembangkan akan lebih efektif dari yang biasanya atau tidak. Validasi produk dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli yang membidangi produk yang dikembangkan, yakni ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta dosen ahli atau guru yang telah berpengalaman dalam menilai produk yang dirancang yaitu media pembelajaran audio-visual interaktif berbasis *comic page creator* pada pembelajaran tematik. Setiap ahli melakukan penilaian terhadap produk tersebut untuk mengetahui kekuatan serta kelemahannya dengan berpedoman terhadap instrumen penilaian yang telah ditentukan. Pelaksanaan validasi desain produk, peneliti

mempresentasikan hasil rancangan yang dibuat kepada tim validasi, setelah itu dilakukan penilaian produk. Pada tahap validasi ini penilaian masih berdasarkan hasil pemikiran yang rasional belum berdasarkan fakta di lapangan.

#### **5) Langkah Kelima Revisi Desain Produk**

Langkah ini dilakukan setelah desain produk divalidasi oleh pakar dan para ahli lainnya yaitu setelah didapatkan kelemahan dari produk yang dikembangkan, kemudian kelemahan tersebut dicoba diminalisir dengan memperbaiki kembali desain produk yang dikembangkan oleh peneliti.

#### **6) Langkah keenam Uji Coba Produk (Uji Coba Terbatas)**

Media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi akan diuji coba kepada siswa/i kelas IV D SD Negeri Kembangan Utara 09. Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan produk dengan cara kondisional, apabila pembelajaran dilakukan dalam jaringan maka peneliti akan menayangkan produk pada layar zoom atau googlemeet dengan *sharescreen*. Sedangkan apabila pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka langsung, maka peneliti akan menayangkan dengan bantuan layar proyektor dalam proses pembelajaran.

#### **7) Hasil Akhir**

Setelah dilakukan uji coba terbatas, maka peneliti mengolah data hasil penggunaan produk media pembelajaran komik brilian pada pembelajaran tematik, baik itu tingkat keberhasilan produk melalui respon didik serta hasil belajar peserta didik.

### **D. Data dan Sumber Data**

#### **a. Data**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu, hasil validasi oleh para ahli baik itu materi ataupun media; hasil respon siswa terhadap uji coba produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi; serta bukti ketercapaian fungsi dari produk yang telah dikembangkan melalui kuisisioner.



#### b. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu diperoleh melalui studi literatur dengan menganalisis informasi yang berhubungan dengan kebutuhan peneliti mulai dari analisis masalah, kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi, aplikasi, dan angket yang telah diisi oleh guru dan siswa yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan penelitian. Sumber data ini peneliti peroleh dari *e-book*, jurnal dan lainnya.

#### E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan angket dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan informasi serta fakta mendukung yang ada di lapangan untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi : (1) Angket. Angket merupakan alat berupa pertanyaan ataupun pernyataan tertulis yang harus dijawab atau diisi oleh narasumber sesuai dengan petunjuk (Sanjaya, 2013:255). Data yang akan diambil melalui angket ini untuk mengetahui respon siswa terhadap produk pengembangan. Angket ini ditujukan untuk Ahli materi, Ahli media, ahli bahasa serta peserta didik; (2) Dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang dikumpulkan berdasarkan fakta di lapangan. Dokumentasi yang dikumpulkan berupa video atau foto aktivitas penelitian yang diambil selama proses uji coba terbatas serta untuk pembuktian bahwa yang dilakukan selama penelitian benar adanya.

#### F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini berfungsi untuk mengumpulkan data pada penelitian ini, berikut beberapa instrument yang diperlukan pada penelitian ini :

##### 1) Angket Validasi Ahli Materi

Pada penelitian ini, instrumen angket berfungsi untuk mengetahui standar kelaikan media pembelajaran menurut ahli materi sebelum diuji cobakan kepada subjek penelitian khususnya pada muatan Ilmu

Pengetahuan Alam (IPA), dikarenakan dalam penelitian ini berfokus pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berikut ini kisi-kisi angket validasi ahli materi.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Materi**

No	Komponen	Indikator	Nomor Item	Jumlah Skor
1	Isi Materi	Penerapan SK/KD	1	1
		Kejelasan Materi	2	1
		Keakuratan Konsep dan Definisi	3	1
		Kemnarikan Materi	4	1
2	Penyajian Materi	Kemnarikan Penyajian Materi (Teks, gambardan warna)	5	1
		Keruntutan Penyajian Materi	6	1
		Kesesuaian soal dan materi	7	1
3	Kaidah Bahasa	Penggunaan ejaan dan bahasa yang benar	8	1
4	Kegrafikan	Kemnarikan judul	9	1
		Kesesuaian komposisi teks, warna dan gambar untuk menjelaskan materi	10	1
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

(Sumber : Modifikasi S

(Sumber : Modifikasi BNSP, 2016)

## 2) Angket Validasi Ahli Media

Penilaian angket validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yang sudah berpengalaman dalam bidang media, angket ini diperlukan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi. Berikut kisi-kisi instrumen uji ahli media :

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media**

No	Komponen	Indikator	Nomor Item	Jumlah Skor
1	Kurikulum	Penggunaan kurikulum di sekolah	1	1
2	Kegrafikan	Tampilan Judul	2	1
		Pemilihan jenis, ukuran, dan warna font	3	1
		Pemilihan gambar	4	1
		Pemilihan Suara	5	1
		Pemilihan warna pada background	6	1
		Kejelasan audio, teks, gambar dengan ditampilkannya isi materi	7	1
		Tampilan Penutup	8	1
3	Penyajian	Kemudahan dalam mengoperasikan media	9	1
		Efisiensi penggunaan media	10	1
		Pemilihan aplikasi atau software untuk pengembangan	11	1
<b>Jumlah skor</b>				<b>11</b>

(Sumber : Modifikasi

(Sumber : Modifikasi BNSP, 2016)

### 3) Angket Validasi Ahli Bahasa

Penilaian angket validasi ahli bahasa akan dilakukan oleh dosen ahli bahasa yang sudah berpengalaman. Angket ini digunakan untuk mengukur standar kelayakan bahasa yang digunakan pada isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Berikut kisi instrumen validasi ahli bahasa :

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Bahasa**

Bagian	Komponen	Indikator	Nomor Item	Jumlah Skor
A	Lugas	Ketepatan Struktur kalimat	1	1
		Keefektifan kalimat	2	1
		Kebakuan istilah	3	1
B	Komunikatif	Keterbacaan pesan	4	1
		Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	5	1
C	Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	6	1
		Kemampuan mendorong berpikir kritis	7	1
D	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Ketepatan tata bahasa	8	1
		Ketepatan ejaan	9	1
E	Penggunaan Istilah, Simbol atau Ikon	Konsistensi penggunaan istilah	10	1
		Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	11	1
<b>Jumlah skor</b>			<b>11</b>	

(Sumber : Modifikasi Depdiknas, 2008)

#### 4) Angket Respon Siswa

Tujuan pemberian kuesioner pada siswa yaitu untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi. Berikut kisi instrumen respon siswa :

**Tabel 3.4**

**Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa**

No	Komponen	Indikator	Nomor Item	Jumlah Skor
1	Isi Materi	Isi materi terdapat pada media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi	1,2,3,4	4
		Latihan soal	5	1
2	Kebahasaan	Penggunaan bahasa dan teks dapat dibaca dengan baik	6	1
3	Penyajian	Penyajian pada media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi	7,8	1
4	Kegrafikan	Tampilan Media media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi	9	1
		Proporsi gambar, teks pada media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi	10	1
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

(Sumber : Modifikasi BNSP, 2016)

#### G. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data

Pada tahap ini, data penelitian akan dianalisis untuk memaksimalkan fungsi media pembelajaran yang dikembangkan agar layak diuji coba atau digunakan, memiliki kualitas yang baik dan memenuhi standar keefektifan. Data yang telah diperoleh dari hasil validasi uji ahli (ahli media, ahli materi dan ahli bahasa) dan respon siswa akan dianalisis secara statistika deskriptif yaitu teknik analisis data kuantitatif yang diperoleh dari lembar angket validasi tim ahli dan respon siswa. Hasil perhitungan data kuantitatif menggunakan rumus yang telah ditentukan, lalu diperoleh hasil berupa

angka yang kemudian dipresentase, lalu ditafsirkan menjadi kalimat yang bersifat kuantitatif dengan kategori seperti sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak dengan berpacu pada skala *likert* untuk penilaian produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi di kelas IVSD.

**a. Analisis Lembar Penilaian Uji Ahli**

Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil validasi uji ahli media, materi dan bahasa dengan menggunakan teknik pengolahan data sebagai berikut :

$$NP = R/SM \times 100\%$$

NP : Nilai persentase kelayakan yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimal ideal(Purwanto, 2013 : 102)

Berikut kriteria interpretasi skor presentase yang diperoleh dari uji kelayakan validasi oleh tim ahli pada tabel berikut :

**Tabel 3.5**  
**Pemberian Skor**

Persentase Pencapaian	Interpretasi
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

(Sugiyono, 2013 : 135)

Nilai yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Kategori Interpretasi**

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0 % < NP ≤ 20%	Tidak Layak
20 % < NP ≤ 40%	Kurang layak
40 % < NP ≤ 60%	Cukup Layak
60 % < NP ≤ 80%	Layak
80 % < NP ≤ 100%	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

#### **b. Analisis Lembar Penilaian Respon Siswa**

Lembar penilaian respon siswa menggunakan angket untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dan telah diuji coba yaitu media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi. Hasil pengumpulan angket dihitung menggunakan rumus di bawah ini :

$$N = N/n \times 100\%$$

**Keterangan :**

NP : Persentase persepsi siswa pada tiap indikator

N : Jumlah skor perolehan peserta didik pada tiap indikator

N : Jumlah skor keseluruhan pada tiap indikator

(Arikunto, 2012)

Angket respon siswa terdiri dari pernyataan positif dengan penetapan nilai berdasarkan skala likert yang sesuai dengan tabel berikut ini :

**Tabel 3.7**

#### **Penetapan Nilai Skala *Likert* untuk Pernyataan Sikap**

Penyataan sikap	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang setuju	Setuju	Sangat Setuju
Pernyataan positif	1	2	3	4	5
Pernyataan Negatif	5	4	3	2	1

(Dimodifikasi dari Sugiyono, 2012)

Nilai yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai kriteria pada

tabel berikut :

**Tabel 3.8**  
**Kriteria Penilaian Interpretasi**

<b>Presentase Pencapaian</b>	<b>Interpretasi</b>
0% - 20%	Tidak baik
21% - 40%	Kurang baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	baik
81% - 100%	Sangat baik

(Dimodifikasi Riduwan, 2009)